

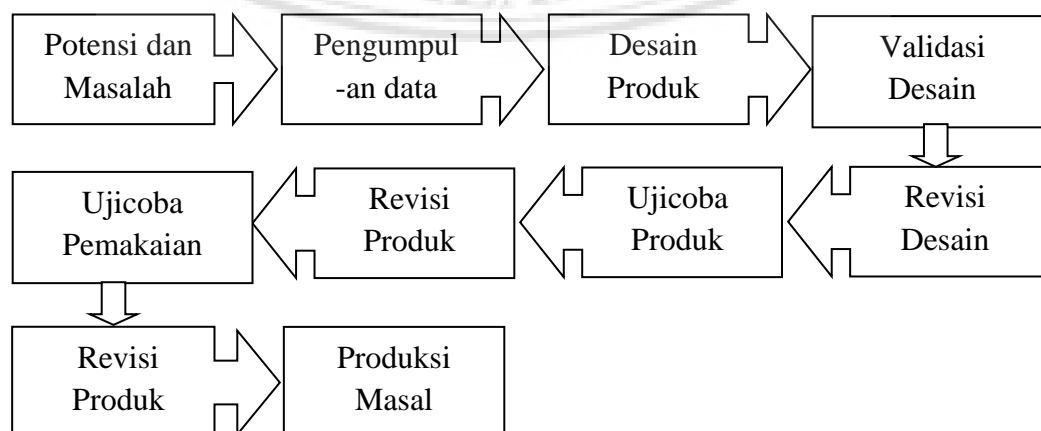
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam melakukan pengembangan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan metode pengembangan yang digunakan di dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan *Research and Developmet* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:407).

Secara prosedural langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari model R & D Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2013:409) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Penelitian dan Pengembangan

(Sugiyono, 2013:409)

3.2 Prosedur Pengembangan

3.2.1 Potensi dan Masalah

Pada tahapan ini, digunakan untuk mencari potensi dan masalah yang sedang terjadi. Dengan kata lain, pada tahap ini digunakan untuk mencari pokok masalah kesenjangan yang sedang dihadapi/terjadi. Berdasarkan wawancara dilakukan pada guru kelas mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran tematik di kelas IV pada semester 2, dapat diketahui potensi dan masalah dalam pengembangan ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang ada, masih menggunakan media yang kurang menarik untuk membuat semua siswa terlibat dalam pembelajaran.

3.2.2 Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi, selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi atau data. Data diperoleh dengan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada sekolah sasaran tentang penggunaan media belajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas IV. Informasi yang dikumpulkan dapat digunakan sebagai bahan perencanaan untuk membuat media pembelajaran.

3.2.3 Desain Produk

Tahapan ini digunakan untuk membuat desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan, peneliti mulai menyusun rancangan pembuatan media (RPM). Peneliti melakukan perancangan pembelajaran dengan mendesain suatu pembelajaran yang mengacu pada teori belajar, yaitu dalam hal menyusun materi pembelajaran. Pada tahap ini ada beberapa hal yang menjadi perhatian khusus bagi peneliti dalam mengembangkan

media index card match yaitu: (1) Melakukan observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan, (2) Menentukan jenis media yang sesuai, (3) Menyusun naskah rencana pembuatan media, (4) Membuat media yang menarik.

3.2.4 Validasi Desain

Setelah desain dihasilkan, selanjutnya dilakukan validasi desain. Kegiatan validasi dapat dilakukan dengan melibatkan ahli di bidang pengembangan produk. Pada validasi desain dilakukan penilaian terhadap tampilan dan isi materi media index card match yang masih berupa draf model oleh ahli materi, ahli media, dan juga ahli pembelajaran.

Langkah-langkah validasi adalah pengembang mendatangi para ahli, yaitu dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi, dan ahli pembelajaran guru kelas IV yang ditunjuk sebagai validator diminta untuk menilai dan memberikan masukan baik kelebihan maupun kekurangan dari produk yang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi dan dijadikan dasar perbaikan agar menghasilkan produk yang diharapkan.

3.2.5 Revisi Desain

Setelah desain dari produk tersebut divalidasi bersama tim ahli, maka kemungkinan akan dapat kelemahan dan kekurangan dari desain. Oleh karena itu, pada tahap ini dapat dimanfaatkan sebagai revisi. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain oleh pengembang. Setelah produk direvisi dan mendapatkan predikat baik, maka produk tersebut diujicobakan dan produk tidak perlu perbaikan lagi dan dianggap valid.

3.2.6 Uji coba Produk

Tahap selanjutnya, setelah divalidasi kepada para pakar dan tenaga ahli serta setelah dilakukan perbaikan selanjutnya dilakukan ujicoba. Ujicoba tahap awal dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka diujicobakan pada siswa kelas IV di SDN 1 Prambon Trenggalek. Selama uji coba berlangsung peneliti mengamati kelebihan dan kekurangan apa yang masih terjadi ketika produk tersebut diujikan.

3.2.7 Revisi Produk

Setelah desain produk tersebut divalidasi kepada tim ahli, maka kemungkinan ditemukan kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, pada tahap ini dapat dimanfaatkan untuk revisi. Setelah produk direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.

3.2.8 Uji coba Pemakaian Produk

Tahap selanjutnya, setelah divalidasi kepada para pakar dan tenaga ahli serta setelah dilakukan perbaikan selanjutnya dilakukan ujicoba. Ujicoba tahap awal dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka diujicobakan pada siswa kelas IV di SDN 1 Prambon Trenggalek. Selama uji coba berlangsung penguji membuat catatan tentang kekurangan dan kendala apa yang masih terjadi ketika produk tersebut diujikan. Siswa diberi angket untuk mengisi tentang apa yang mereka rasakan setelah menggunakan produk tersebut.

3.3 Prosedur Uji coba Produk

3.3.1 Desain Uji coba

Tahap uji coba produk pengembangan merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi yang terdiri dari uji ahli media, uji ahli materi dan uji ahli pembelajaran, serta uji coba terbatas dengan desain uji coba sebagai berikut :

a) Uji coba oleh ahli

Uji coba media yang pertama, dilakukan kepada ahli media dan ahli materi dengan memberikan angket penilaian. Uji coba ini bertujuan supaya ahli media dan ahli materi memberikan penilaian dan saran mengenai kesesuaian materi dan tampilan media index card match. Jika terdapat saran perbaikan, maka akan dilakukan revisi dan hasil revisi akan diuji cobakan kembali pada ahli untuk mendapatkan penilaian yang maksimal.

b) Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba produk kelompok kecil dan uji coba produk kelompok besar pada siswa kelas IV SDN 1 Prambon Trenggalek.

3.3.2 Subjek Uji coba

Subjek validasi untuk pengembangan media pembelajaran *Index Card Match* kelas IV SD ini menggunakan subjek ujicoba sebagai berikut :

a) Subjek uji coba ahli

Subjek uji coba ahli untuk pengembangan media pembelajaran *Index Card Match* yaitu terdiri dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran, dan guru kelas IV SD. Penjelasan subjek pada uji coba ahli dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel3.1 :Subjek uji coba Ahli

No	Subjek Validasi	Nama
1.	Ahli Media dan Sumber Belajar	Beti Istanti S, M.Pd
2.	Ahli Materi Pembelajaran	Bustanol Arifin, M.Pd
3.	Praktisi Pembelajaran	Sudarti, S.Pd

b) Subjek uji coba skala kecil

Subyek uji coba produk skala kecil dilakukan pada 28 siswa di kelas IV SDN 1 Prambon Trenggalek dibagi menjadi 7 kelompok sehingga setiap kelompok terdiri 4 anggota.

c) Subjek uji coba skala besar

Subjek uji coba produk skala besar dilakukan pada 28 siswa pada kelas IV SDN 1 Prambon Trenggalek.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat bukan berbentuk angka. Data kualitatif ini didapat melalui kirtik dan saran dari ahli media, ahli materi, serta responden dalam uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar. Untuk data kuantitatif didapat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan responden melalui angket yang berisi angka terhadap kualitas produk media yang yang dihasilkan.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data**a) Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN 1 Prambon di Trenggalek dengan menanyakan tentang gambaran pembelajaran tematik didalam proses pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran tematik sebelum

pengembangan media yang akan dijadikan sebagai pendukung proses belajar mengajar. Selain itu wawancara kelayakan hasil produk media pembelajaran, hal ini dilakukan setelah uji coba produk.

b) Observasi

Observasi dilakukan di SDN 1 Prambon Kab Trenggalek kelas IV. Lembar observasi ini berisi sederet pertanyaan mengenai proses pelaksanaan penggunaan media pembelajaran index card match oleh siswa. Lembar ini diisi oleh peneliti dan beberapa observer saat pelaksanaan uji coba produk dan uji coba pemakaian pada tahap penelitian media pembelajaran.

c) Alat Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera digital, untuk mendokumentasikan segala kegiatan yang terjadi selama proses ujicoba media pembelajaran.

d) Angket

Angket ini digunakan peneliti pada tahap uji coba produk. Sasaran angket ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai responden. Angket yang telah diisi kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan media *Index card match* dan sebagai acuan untuk revisi produk.

Penyusunan angket yang digunakan untuk menilai media *index card match* mengacu pada pedoman/kisi-kisi instrumen validasi oleh para ahli dan respon siswa, yang dijelaskan pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket

a. Media		
Variabel Penelitian	Indikator	No. Item Instrumen
Kriteria tampilan media	- Kombinasi warna menarik.	1
	- Kuat	2
	- Media dapat digunakan untuk pembelajaran sekara kelompok.	3
Penyajian materi pada media	- Materi sesuai dengan SK dan KD.	4
	- Penyajian materi mudah dipahami.	5
	- Digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.	6
Ketertarikan media pembelajaran	- Tampilan dalam media menarik.	7
	- Mudah dan aman digunakan.	8
	- Sederhana dan mudah dibawa.	9
Ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.	- Siswa ikut dalam pembelajaran.	10
	- Digunakan oleh guru dan siswa.	11
	- Memotivasi siswa.	12
b. Validasi Materi		
Variabel Penelitian	Indikator	No. Item Instrumen
Kebenaran Konsep	- Kesesuaian materi dengan SK	1
	- Kesesuaian materi dengan KD.	2
	- Kesesuaian materi dengan Indikator.	3
	- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4,5
Penyajian Materi	- Materi yang disampaikan menggunakan bahasa baku.	6
	- Materi yang disampaikan runut dan mudah dihapami.	7
	- Materi yang disajikan berawal dari masalah yang sederhana.	8
	- Materi yang disajikan berkaitan dengan ilustrasi yang ada serta sesuai dengan contoh soal perintah.	9,10
c. Siswa		
Variabel Penelitian	Indikator	No. Item Instrumen
Pengoperasian atau penggunaan media	- Media mudah dioperasikan atau digunakan.	1
	- Petunjuk penggunaan media jelas	2
Reaksi Pemakaian	- Pengguna merasa antusias menggunakan media dalam pembelajaran.	3

(user reaction)	- Pengguna termotivasi belajar setelah menggunakan media.	4
	- Pengguna paham dan mengerti penyajian konsep materi menggunakan media ini.	5
	- Pengguna tertarik dengan tampilan media.	6

3.3.5 Teknik Analisis Data

Ada beberapa teknik analisis yang digunakan dalam penelitian yaitu:

a) Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara dan masukan dari para ahli. Data yang disajikan berupa kata – kata, kritik, dan saran. Kritik dan saran akan digunakan sebagai masukan dalam memperbaiki produk media *Index Card Match*.

b) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari pengisian angket oleh para ahli dan responden yang berisi pertanyaan yang berhubungan dengan produk media yang dihasilkan. Jawaban – jawaban tersebut akan diukur dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. *Contoh Skala Likert*:

1) Analisis data angket validitas ahli

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2.	Skor 4	Setuju/baik/ sering/positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
3.	Skor 3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi

No	Skor	Keterangan
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi

(Sumber: Sugiyono, 2013:134)

Perhitungan persentase tiap komponen dihitung menggunakan rumus, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

n = Jumlah skor maksimal

Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam tabel 3.4 berikut

Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
81-100%	Baik Sekali	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup	Kurang layak perlu revisi
21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
< 20 %	Kurang Sekali	Sangat tidak layak, perlu revisi

Pengembangan media pembelajaran dinilai sangat valid dan valid atau sangat baik atau baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor $\geq 61\%$.

2) Analisis data angket respon siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon siswa dan kelayakan tentang media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Jawaban angket respon siswa menggunakan skala Guttman, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman yang disajikan pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

(Sugiyono, 2013:139)

Persentase tiap komponen dihitung menggunakan rumus, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{x} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase respon siswa

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih oleh siswa

n = Jumlah skor ideal

Pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk media index card match ini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan ketentuan seperti pada tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
81-100%	Baik Sekali	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup	Kurang layak perlu revisi
21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
< 21 %	Kurang Sekali	Sangat tidak layak, perlu revisi

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh $\geq 61\%$.

